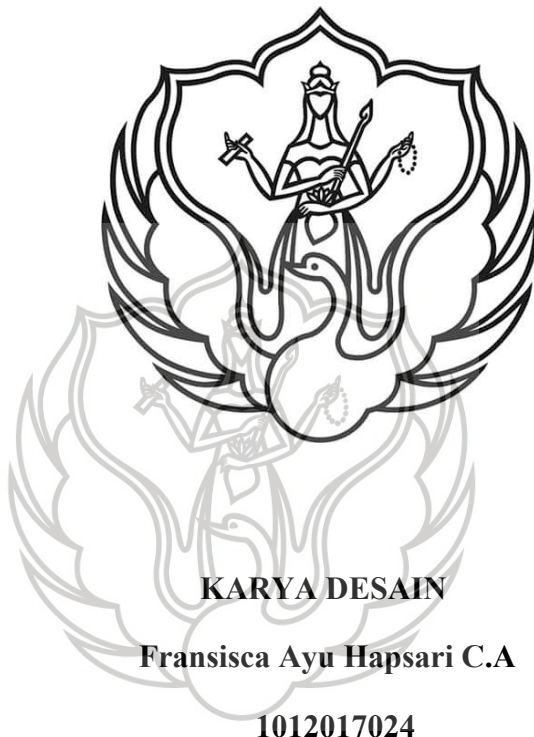


JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU *EDUTAINMENT* INTERAKTIF
BERISI TUTORIAL KEGIATAN KREATIF
UNTUK ANAK USIA PRASEKOLAH



KARYA DESAIN

Fransisca Ayu Hapsari C.A

1012017024

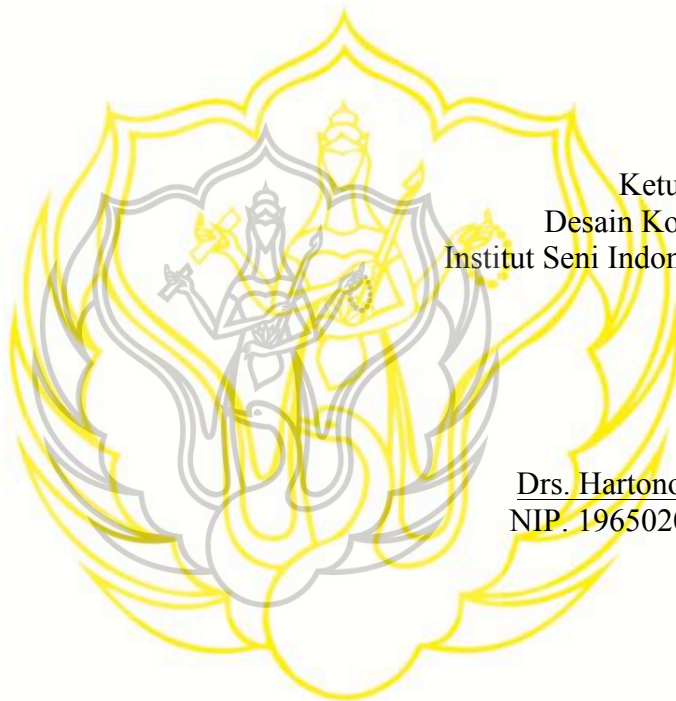
DKV-NR

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN BUKU *EDUTAINMENT* INTERAKTIF BERISI TUTORIAL KEGIATAN KREATIF UNTUK ANAK USIA PRASEKOLAH

Diajukan oleh Fransisca Ayu Hapsari C.A, NIM 1012017024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Juni 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui,
Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

A. Judul Karya Penelitian

Perancangan Buku *Edutainment* Interaktif Berisi Tutorial Kegiatan Kreatif Untuk Anak Usia Prasekolah

B. Abstrak

ABSTRAK

Kreativitas dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan. Pengembangan kreativitas melalui kegiatan akan lebih baik jika diterapkan pada anak sejak usia dini. Melalui berbagai kegiatan, anak akan mengalami proses pembelajaran yang dapat mengasah perkembangan kreativitas dan pola pikir di kemudian hari. Dalam perancangan ini, tutorial kegiatan dikemas dalam sebuah buku *edutainment* untuk menarik minat anak sehingga anak dapat mencoba berkreasi di sekolah ataupun di rumah. *Edutainment* merupakan konsep pembelajaran yang menyenangkan karena terdapat unsur edukasi sekaligus hiburan di dalamnya.

Setelah menganalisis data melalui metode *SWOT* (*Strenght, Weakness, Oppurtunity dan Threat*), penulis membuat buku dengan konsep perancangan yang diwujudkan dalam bentuk buku interaktif *lift the flap* dan *pull tab*. Selain itu perancangan ini menambahkan unsur cerita serta ilustrasi berwarna.

Hasil dari perancangan ini terwujud dalam dua bentuk buku *edutainment* yang berjudul “Mona dan Pino: Asyiknya Menenal Warna”, dimana terdapat tutorial kegiatan mengenal warna; dan “Mona dan Pino: Bermain Cap Tangan”, dimana terdapat tutorial kegiatan mengenal bentuk jejak tangan. Dalam kedua buku ini terdapat elemen interaktif *lift the flap* dan *pull tab*, sehingga mudah diminati dan dimengerti oleh anak usia prasekolah.

Kegiatan yang dikemas dalam bentuk permainan, akan lebih mudah membantu para orang tua dan guru taman kanak-kanak untuk mendidik anak usia prasekolah mengenal lingkungan dan mengajak anak untuk bersosialisasi.

Kata kunci : *Edutainment*, buku interaktif, *lift the flap*, *pull tab*, prasekolah.

ABSTRACT

Creativity can be developed through a variety of activities. It would be better if applied to children at their early ages, the preschool age particularly. Through a variety of activities, they will experience the process to enhance the development of creativity and mindset in their future. In this design, tutorial activities packaged in the edutainment book to attract children so that they can try to be creative in school or at home. Edutainment is a concept of learning which is fun because there are elements of education and entertainment.

After analyzing data through SWOT method (strength, weakness, opportunity, threat), the authors designed the book with interactive concept (lift the flap and pull tab) and adds an element of story with color illustration.

The result of this design is manifested in two forms of edutainment books, titled “Mona & Pino : Color is Fun”, where there are tutorial activities about colors; and “Mona & Pino: Playing Handprints”, where there are tutorial activities playing with printing hands and color. There are elements interactive lift the flap and pull tab include in these books.

The media form of the interactive book is acceptable for children and also it would train their motor movement too. With the interesting pictures and stories, it would be easier for parents and teachers to educate children to know the environment and socialize.

Keywords: Edutainment, interactive books, lift the flap, pull tab, preschool

C. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Kreativitas dapat muncul dalam berbagai bidang kegiatan manusia, bahkan di dalam dunia kerja, apapun bidangnya, kreativitas akan selalu digunakan. Kreativitas adalah tentang bagaimana mengekspresikan diri dengan mencoba hal baru dan imajinatif dalam berbagai bidang di kehidupan sehari-hari. Kreativitas dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas atau kegiatan.

Pengembangan kreativitas melalui kegiatan akan lebih baik jika diterapkan pada anak sejak usia dini. Hal ini penting untuk diperkenalkan karena dapat mengajarkan anak untuk mandiri dan kreatif. Selain itu, di masa depan kegiatan ini dapat membantu anak dalam menemukan solusi ketika menemukan masalah serta membantu mengarahkan minat anak dalam bidang profesi tertentu.

Beberapa sekolah untuk anak usia dini seperti *playgroup* atau taman kanak-kanak pada umumnya memang menyediakan mata pelajaran seperti prakarya atau kesenian yang merupakan bagian dari kegiatan kreatif guna merangsang kreativitas anak. Namun ada sebagian orangtua yang belum mengikutsertakan anaknya dalam *playgroup* atau taman kanak-kanak. Padahal di usia prasekolah, anak-anak cenderung senang berpartisipasi dalam aktivitas gerak ringan seperti menggambar, mewarnai, melukis, memotong dan menempel.

Melihat hal tersebut penulis mencoba mengenalkan berbagai macam tutorial kegiatan kreatif untuk anak usia prasekolah yang akan diwujudkan dalam bentuk buku sebagai bekal sebelum memasuki jenjang sekolah dasar. Melalui buku, anak-anak yang di sekolah (*playgroup* atau taman kanak-kanak) maupun di rumah dapat mencoba berkreasi dengan melakukan berbagai kegiatan positif. Dalam perancangan buku nantinya, penulis akan menambahkan unsur hiburan supaya menarik minat anak-anak, yaitu dengan menambahkan elemen interaktif pada buku.

Di beberapa toko buku di Indonesia, terdapat berbagai macam buku interaktif untuk anak seperti *pop up* atau *flap book*. Namun konten di dalamnya hanya memuat unsur cerita saja, seperti pada buku cerita anak, "*Parsnip and the Pink Blanket (A Lift-the-Flap Book by Sue Porter)*". Sementara itu, buku berisi tutorial kegiatan kreatif untuk anak yang sudah ada di pasaran memiliki isi yang menarik dan mendidik, namun buku tersebut dikemas biasa saja dan cenderung terlalu monoton karena penyampaian tutorial tanpa ada unsur interaktif.

Berdasarkan hal tersebut penulis mencoba merancang buku berisi tutorial kegiatan yang dikemas dengan unsur hiburan. *Edutainment* merupakan tema yang dirasa sesuai untuk perancangan buku ini.

Berdasarkan Oxford Dictionary, *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment* yang berarti belajar sekaligus bermain (*edutainment blend of education and entertainment*) (www.oxforddictionaries.com/10/10/2014).

Oleh karena itu penulis akan membuat perancangan buku *edutainment* yang memuat tutorial kegiatan kreatif dengan kemasan interaktif. Melalui perancangan buku ini, diharapkan dapat membantu anak-anak mempelajari

lingkungan sekitar sambil berkreasi, serta mendorong anak mengembangkan imajinasinya.

2. Rumusan / Tujuan

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku *edutainment* interaktif berisi tutorial kegiatan kreatif yang menarik agar mudah diminati dan dimengerti oleh anak usia prasekolah?

Tujuan Perancangan

- 1). Untuk memberikan tutorial kegiatan kreatif dalam mengasah kreativitas pada anak melalui buku *edutainment* yang dikemas secara interaktif serta mudah untuk diikuti.
- 2). Sebagai media penunjang kreativitas untuk anak-anak.

3. Teori dan Metode

Teori

1). *Edutainment*

Edutainment berangkat dari akronim *education plus entertainment*. Menurut Pangastuti (2014:60), *edutainment* dapat diartikan sebagai program pendidikan atau pelatihan yang dikemas dalam konsep hiburan sedemikian rupa, sehingga tiap-tiap peserta didik hampir tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang diajak untuk belajar atau untuk memahami nilai-nilai (*value*) setiap individu. Berdasarkan pendapat dan teori dari para ahli tersebut, penulis memahami *edutainment* sebagai sebuah konsep pembelajaran yang menyenangkan karena dikemas dengan unsur hiburan sedemikian rupa. Ada berbagai macam hiburan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, beberapa diantaranya adalah melalui seni, (seperti membuat gambar atau mengenal warna) atau melalui permainan (*games*).

2). Anak prasekolah

Dalam konsep pendidikan anak usia dini, materi bagi anak usia dini dibagi menjadi dua kelompok yaitu materi usia lahir sampai tiga tahun (0-3 tahun) dan materi anak usia 3-6 tahun. Adapun salah satu materi untuk anak usia 3-6 tahun meliputi seni yang mencakup melukis, menggambar, membentuk dengan tanah liat, mengecap dengan stempel, dll. (Pangastuti, 2014 :28-29). Masa prasekolah adalah waktu yang tepat untuk mengoptimalkan seluruh potensi kecerdasan yang dimilikinya. Anak usia tiga sampai enam tahun merasa senang bila bergerak dan secara aktif terlibat dalam permainan ataupun keterampilan gerak motorik. (Seefeld & Wasik., 2008:66-67). Di masa ini, anak prasekolah juga senang berpartisipasi dalam aktivitas gerak ringan seperti menggambar, mewarnai, melukis, memotong, dan menempel. Pada tahap ini, anak sepenuhnya terlibat dalam aktivitas perpindahan dan kesenangan melakukan banyak hal.

Mereka sangat aktif dan ingin melakukan semua aktivitas (Morissson, 2012 : 221).

3). Buku Interaktif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia buku memiliki makna lembar kertas yang dijilid berisi tulisan ataupun kosong. Sedangkan interaktif berarti bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan. Jadi dapat dikatakan buku interaktif adalah buku yang melibatkan aksi-interaksi dengan pembacanya. Buku interaktif dapat berbentuk buku biasa namun dapat juga digabungkan dengan teknologi modern, seperti buku dalam bentuk digital atau *e-book*. Salah satu bentuk dari buku interaktif adalah *movable book* (buku bergerak). Buku interaktif dalam bentuk *movable book* ini menciptakan sebuah mekanisme dimana kertas dapat dimainkan dan digerakkan.

Terdapat berbagai macam teknik elemen yang digunakan pada media buku interaktif, diantaranya adalah *flap book (lift the flap)* dan *pull tab*.

Flap Book (Lift The Flap) merupakan salah satu bentuk mekanisme dasar dalam buku interaktif berupa selembarnya kertas yang melekat pada halaman dasar pada satu titik meliputi ilustrasi ataupun teks. '*Lifting the flap*' yang berarti mengangkat lembar kertas yang melekat sehingga memungkinkan pembaca untuk mengekspos ilustrasi dan teks pada halaman dasar (<http://www.popuplady.com/about03-glossary.shtml>).

Pull Tab sebuah bentuk mekanisme berupa ekstensi dari kertas ataupun pita atau tali yang dapat ditarik sehingga memungkinkan pembaca melihat ilustrasi ataupun teks yang tersembunyi.

(<http://www.popuplady.com/about03glossary.shtml>).

Pada mekanisme ini terkadang juga menampilkan proses atau perubahan dari objek satu menjadi objek lain. Teknik ini dikenal dengan teknik *metamorphosis*. Pada *pull tab* terdapat pula kertas yang ketika ditarik memungkinkan adanya efek gerakan berayun ke kiri atau kekanan. Teknik ini disebut *pivoting motion*, dimana terdapat gerakan berayun pada garis lurus. (Hiner, 1986 : 40)

Metode Perancangan

1). Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data adalah melalui observasi, yaitu penulis berkunjung langsung ke beberapa toko buku untuk membandingkan buku interaktif dan buku tutorial yang sudah beredar di pasaran.

Penulis juga mengumpulkan data melalui pencarian literatur dari berbagai buku, koran, majalah dan internet untuk mencari data tertulis terkait teori yang berhubungan dengan *edutainment*, teori yang berkaitan dengan kegiatan tutorial kreatif, macam-macam kegiatan tutorial kreatif, teori tentang ilustrasi dan komunikasi visual, teori tentang buku interaktif dan macam-macam buku interaktif (*flap book, pull tab, touch and feel, pop-up*)

Metode pengumpulan data melalui dokumentasi juga dilakukan untuk mencari data visual yang berhubungan dengan anak usia prasekolah dan data visual tentang macam-macam ilustrasi. Adapun pencarian dokumentasi dilakukan secara pribadi dan merujuk referensi dari berbagai media seperti internet dan buku.

2). Metode Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menentukan konsep yang relevan dalam proses perancangan. Metode yang digunakan sebagai metode analisis adalah dengan membandingkan kelebihan dan kelemahan buku interaktif yang sudah ada di pasaran dengan konsep buku yang akan telah diwujudkan. Metode *SWOT* (*Strength, Weakness, Oppurtunities, Threats*) adalah metode yang dilakukan oleh penulis dalam menganalisa karena dapat membantu membandingkan kelebihan dan kelemahan perancangan yang akan dilakukan.

3). Metode Konsep Desain

Dalam membuat konsep desain diawali dengan menentukan *target audience* dari perancangan ini dengan rincinya berdasarkan usia, tempat tinggal dan psikografi. Setelah itu menentukan format buku yang sesuai untuk dijadikan perancangan (bentuk buku, ukuran buku, dan ukuran isi buku).

Tahap selanjutnya adalah menentukan tema serta isi cerita (garis besar dari cerita yang akan dibuat) dan menentukan tutorial kreatif yang akan diwujudkan dalam buku teknik interaktif. Pada tahap ini menentukan isi buku cerita sekaligus penggambaran isi buku secara garis besar.

Setelah itu menentukan bentuk buku interaktif dengan spesifikasi terperinci (teknik *lift the flap* dan *pull tab*, wujud *cover*, dan jumlah isi halaman).

Menentukan gaya penulisan, gaya dan teknik visual, serta teknik interaktif secara terperinci, dilanjutkan dengan teknik cetak dan *finishing*.

Tahap selanjutnya adalah menentukan sinopsis dan storyline serta deskripsi tokoh secara jelas, lalu menentukan warna, tipografi dan layout halaman.

Setelah itu mulai menggambar dengan membuat sketsa terlebih dahulu. Sketsa gambar yang sudah jadi dipindai dengan menggunakan scanner dan diwarnai dan dirapikan melalui software Adobe Photoshop CS6 dan Corel DrawX4.

Merancang layout desain, menggabungkan unsur cerita dan tutorial kegiatan dengan ilustrasi yang ada. Kemudian semua data yang telah dieksekusi dan tersusun dalam halaman dibuat dalam skala kecilnya (*dummy*) sebagai bentuk pedoman untuk proses produksi.

Tahap akhir produksi, memilih jenis kertas dan mencetak hasil desain untuk dibuat menjadi buku interaktif *flap book* dan *pull tab* dengan teknik penjilidan yang sudah ditentukan.

D. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Pembahasan

Dalam membuat perancangan ini, penulis menentukan *target audience* terlebih dahulu untuk mempermudah proses perancangan selanjutnya.

Target Audience

1) Demografi:

a). *Target Audience* Primer:

- (1). usia : (anak-anak) usia prasekolah 4-6 tahun
- (2). jenis kelamin : laki-laki dan perempuan

Karya perancangan ini diwujudkan dalam bentuk buku interaktif (*lift the flap dan pull tab*) yang akan melibatkan banyak gerak motorik dari *target audience*. Maka, *target audience* pada perancangan ini ditujukan pada anak usia 4-6 tahun karena pada usia ini anak dapat berkreasi lebih optimal ketika terlibat dengan keterampilan gerak motorik.

b). *Target Audience* Sekunder :

- (1). usia : (orangtua) usia 30-40 tahun
- (2). jenis kelamin : pria dan wanita
- (3). pekerjaan : (a). orangtua yang memiliki anak usia 4-6 tahun,
(b). guru di taman kanak-kanak
- (4). strata ekonomi sosial: orangtua dengan status ekonomi menengah ke atas.

Orangtua dan guru taman kanak-kanak menjadi *target audience* sekunder, Hal ini dikarenakan saat membaca buku nantinya, anak membutuhkan bimbingan dari orangtua

2) Geografis:

Daerah yang menjadi target sasaran dalam memasarkan buku ini adalah kota-kota besar di Indonesia, seperti Jakarta, Medan, Bandung, Yogyakarta, Surabaya dan Makassar.

3) Psikografis dan *Behaviour*:

Secara psikografis *target audience* primer adalah anak usia prasekolah yang cenderung eksploratif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Secara *behaviour*, ditujukan bagi anak dengan perilaku yang aktif namun dalam batas wajar (bukan hiperaktif) dan memiliki kondisi fisik serta motorik yang baik.

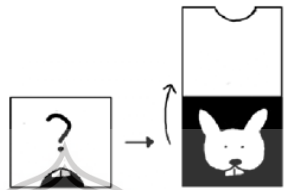
Sedangkan untuk *target audience* sekunder, secara psikografis ditujukan bagi orangtua atau guru dengan karakteristik yang sabar dalam menghadapi anak usia prasekolah. Secara *behaviour* ditujukan bagi orangtua yang memiliki waktu luang dengan anaknya.

Setelah menentukan *target audience* penulis menentukan tema dan isi cerita serta gaya visual dan teknik visualisasi. Penulis menggunakan gaya ilustrasi menggunakan gaya kartun secara keseluruhan karena gaya kartun lebih sederhana dan menarik perhatian anak-anak. Sedangkan pada visualisasi, dari teknik pewarnaan penulis menggunakan warna *full color* secara digital. Pewarnaan

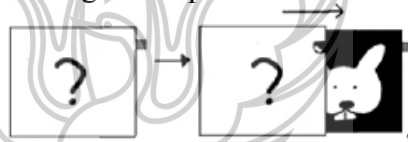
dilakukan dengan teknik digital karena menyesuaikan dengan gaya ilustrasi dimana gaya goresan yang akan dipakai adalah *blocking*. Pewarnaan *blocking* lebih mudah diterapkan dengan teknik digital. Selain itu teknik digital juga akan diterapkan pada pewarnaan gradasi, karena lebih mudah untuk mengatur gelap dan terang.

Pada perancangan ini penulis membuat buku *edutainment* dengan menitikberatkan wujud buku dalam bentuk buku interaktif. Berikut ini adalah konsep perancangan terkait teknik interaktif yang digunakan oleh penulis:

- 1). Teknik yang digunakan adalah teknik *lift the flap* dan *pull tab*. Teknik *lift the flap* merupakan teknik dasar dalam buku interaktif dimana terdapat bagian kertas yang dapat dibuka tutup dan terdapat ilustrasi dibalik kertas tersebut. Pada perancangan ini akan diterapkan teknik *lift the flap* dengan gambar dua dimensi dalam halaman dasar



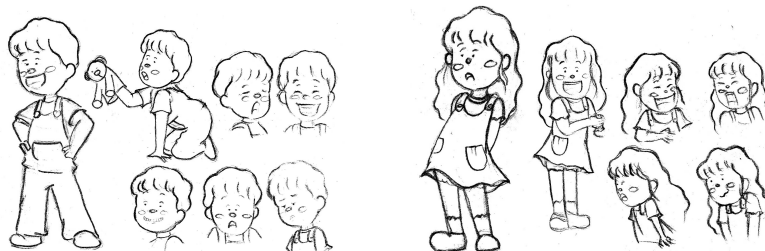
- 2). Sedangkan teknik *pull tab* adalah teknik dengan menggunakan kertas ataupun pita atau kertas yang menyerupai label yang dapat ditarik sehingga memungkinkan pembaca melihat ilustrasi ataupun teks yang tersembunyi. Pada perancangan ini, teknik *pull tab* akan menggunakan kertas yang dibentuk seperti label sebagai tuas penarik untuk menggerakkan kertas.



- 3). Pada teknik *pull tab* akan diperluas dengan teknik *metamorphosis*, dimana terdapat bagian atas kertas yang digeser (*slot*) maka akan terlihat dampak perubahan dibaliknya.
- 4). Pada teknik *pull tab* akan diperluas juga dengan teknik *pivoting motion*, dimana terdapat bagian kertas yang dapat digerakkan seperti gerakan berayun, ke depan dan ke belakang atau ke kanan dan ke kiri.

Hasil Penelitian

- 1). Studi Ilustrasi Karakter Tokoh



Sketsa Pino (kiri) dan Mona (kanan)

2). Final Desain



E. Kesimpulan

Setelah melalui proses observasi, pencarian literatur, dokumentasi, dan menganalisis kelebihan dan kelemahan perancangan, penulis mengetahui bahwa untuk mewujudkan perancangan yang baik, salah satunya penulis harus mengetahui *target audience* yang tepat supaya sesuai dengan perwujudan perancangan nantinya.

Pada perancangan ini penulis telah mengetahui bahwa pengembangan kreativitas melalui kegiatan akan lebih baik jika diterapkan pada anak sejak usia dini, tepatnya di usia prasekolah. Namun, anak usia prasekolah senang bermain dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Oleh karena itu, penulis mewujudkan tutorial kegiatan bagi anak usia prasekolah, yaitu usia 4-6 tahun dalam bentuk buku *edutainment* interaktif, yang berjudul Mona dan Pino: Asyiknya Mengenai Warna; dan Mona dan Pino : Bermain Cap Tangan. Kedua buku ini dilengkapi dengan elemen interaktif yaitu teknik *pull tab* dan *lift the flap*,

serta terdapat ilustrasi berwarna supaya menarik minat anak prasekolah dan mudah dimengerti.

Penulis juga mengetahui bahwa dalam merancang buku yang memuat unsur cerita dengan ilustrasi berwarna akan menjadikan informasi mudah dipahami karena bagi anak usia prasekolah lebih mudah untuk menangkap bahasa visual dibandingkan bahasa verbal.

F. Daftar Pustaka

Buku

Hinner, Mark. 1986. *Paper Engineeringfor Pop-Up Books and Card*.
Canada: Time Life

Morrison, George S. 2008. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
Jakarta: PT Indeks

Pangastuti, Ratna, M.Pd.I. 2014. *Edutainment PAUD*. Yogyakarta: Pustaka
Pengajar

Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik. 2008. *PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk
Sekolah*. Jakarta: INDEKS

Webtografi

<http://www.lib.uchicago.edu/e/webexhibits/bookusebooktheory/representingtheunseen.html> [7/11/2014]

<http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.html/Concise-History-of-Pop-upand-MovableBooks/> [7/11/2014/12:08am]

<http://oxforddictionaries.com> [10/10/2014/01.53am]